

УДК 111.1

ОСОБЕННОСТИ ТРАКТОВКИ ПОНЯТИЯ «РЕАЛЬНОСТЬ» В СОВРЕМЕННОЙ ФИЛОСОФИИ

Лебедева Н.С., Шахбазян В.Ф.,

Научный руководитель д-р филос. наук, проф. Мартишина Н.И.

Сибирский государственный университет путей сообщения

Реальность – философский термин, употребляющийся в разных значениях как существующее вообще; объективно явленный мир; фрагмент универсума, составляющий предметную область соответствующей науки; объективно существующие явления, факты, то есть существующие действительно. Различают объективную (материальную) реальность и субъективную (явления сознания) реальность. В диалектическом материализме термин «реальность» употребляется в двух смыслах:

- всё существующее, то есть весь материальный мир, включая все его идеальные продукты;
- объективная реальность, то есть материя в совокупности различных её видов. Реальность противопоставляется здесь субъективной реальности, то есть явлениям сознания, и отождествляется с понятием материи.

Понятие реальность вступает в сложные отношения с понятием бытия. Существуют два основных способа трактовки их соотношения:

- бытие является совокупностью разновидностей реальности (когда понятие реальности предельно расширено и включает в себя такие понятия, как, например, субъективная реальность);
- Бытие содержит реальность как составную часть (когда реальности противопоставлена ирреальность (несоответствие действительности) или сюрреальность (совмещение сна и реальности))

Особую позицию занимает экзистенциализм, который считает, что реальность содержит в себе бытие (поскольку подлинным бытием обладает только человек).

Реализм утверждает объективное существование реальности, которая лишь открывается человеком в процессе познания. Напротив, феноменализм полагает, что реальность зависит от познавательной активности человека и конструируется в последней. Например, с точки зрения феноменализма, олимпийские боги для древнего грека являются такой же реальностью, как и электрон для современного учёного.

В обыденной разговорной речи «реальность» может означать «восприятие, убеждения и отношение к действительности», как субъективный взгляд личности на окружающий мир, по принципу: «моя реальность не является вашей реальностью». Это выражение порой используется как разговорное в обсуждениях спорных вопросов, что реально, а что нет, когда дискутирующие стороны не могут достичь согласия. Например, в религиозном диспуте между друзьями, могут в шутку сказать: «Вы можете не соглашаться, но в моей реальности, все идут в рай», т.е. в обыденном взгляде часто поддерживается феноменализм – мнение о том, что мы живем в одном мире, но в разных реальностях.

Современная философия чаще поддерживает реализм, но расширенный. Объективной признается не только реальность, мир, каким он был, когда люди в нем появились. Люди самостоятельно создают новые реальности, которые потом объективируются. Существует много видов таких сконструированных реальностей, но самыми яркими примерами служат социальная и виртуальная реальности.

Социальная реальность – это вся совокупность условий общественной жизни, которые выступают перед членами общества как надындивидуальные, объективно данные обстоятельства их существования. Социальная реальность складывается из множества разнородных, но взаимосвязанных явлений.

Сами люди, их объединения, отношения, действия – это главная составляющая социальной реальности, созидаящая ее сила. Человек, в котором соединяется материальное и духовное, тело и душа, распространяет эту свою «двойственность» вокруг себя. Двухслойное – материальное и духовное – содержание социальной реальности есть след, оставляемый на всем, что имеет место в человеческом мире.

Мир материальных артефактов – это искусственно созданная людьми среда обитания, «вторая природа», в которой живет человеческое общество. Нас с детства и до старости окружает со всех сторон эта артефактная среда: пеленки и соски, игрушки и книги, одежда и мебель, стекло и бетон, звуки музыки и электрический свет – все это продукты человеческого труда.

Природные явления, вовлеченные в сферу социальной деятельности. Осваивая природу, люди усматривают смысл – ценность, пользу и т. д. – также и в естественно возникших ее явлениях. Когда эти явления становятся предметами практической деятельности, смысл их обычно связывается с их функциональным назначением, их способностью удовлетворить какие-то потребности общества. Так они включаются в социальную реальность.

Коллективные представления. Люди не только создают социальную реальность, но и отражают ее в своем сознании так же, как и природу. У каждого человека складывается своя индивидуальная картина окружающего его мира. Но вместе с тем существуют общие взгляды, представления, мысленные установки, имеющие хождение в обществе и более или менее разделяемые его членами.

Явления, из которых складывается социальная реальность, Э. Дюркгейм назвал социальными фактами.

Социальные факты – особый тип явлений, которые имеют место только в обществе, только в совместной жизни людей. Они, с одной стороны, отличаются от явлений природы: социальные факты всегда содержат в себе какую-то исходящую от человека духовную составляющую, которой нет в физических, химических, биологических фактах. А с другой стороны, социальные явления с их вне индивидуальной, объективной данностью отличаются и от фактов сознания, от субъективных «состояний души» индивида, т.е. существуют не только в голове человека. Особенности, отличающими социальный факт от психического, являются:

- его внешнее существование по отношению к индивидуальным сознаниям;
- принудительное воздействие, которое он оказывает на индивидуальные сознания.

Примером этих особенностей может служить мода. Мода выступает как внешнее оформление внутреннего содержания общественной жизни, выражая уровень и особенности массового вкуса данного общества в данное время. К функциям моды можно отнести ее возможность конструировать, прогнозировать, распространять и внедрять определенные ценности и образцы повеления, формировать вкусы субъекта и управлять ими, т. е. мода оказывает воздействие на человека, как бы заставляя его делать так, как делают все. Например в моду входят узкие джинсы, люди постепенно начинают замечать меняющиеся тенденции в одежде, и в подсознании начинают думать, что им тоже надо купить себе такие же.

Конечно, есть разница между принудительным воздействием на человека, которое оказывается с помощью топора, пистолета, денег или слова. Однако, как указывает Э. Дюркгейм, в любом случае социальные факты узнаются по той внешней

принудительной власти, которую они имеют над индивидами, а присутствие этой власти узнается, в свою очередь, по санкциям, которые грозят индивиду, или по сопротивлению, оказываемому при попытке индивида не подчиниться принуждению. Мы чувствуем их сопротивление, когда стараемся освободиться от них.

Наиболее распространенной трактовкой виртуальной реальности в массовом сознании является ее понимание как искусственной реальности, возникающей во взаимодействии человека и компьютера. Именно в таком значении – как отражение новых возможностей информационной техники – понятие виртуальной реальности стало популярным в 80-е гг. XX в. Виртуальная реальность с этой точки зрения существует как совокупный результат воздействия информационной технологии. В самом узком смысле виртуальная реальность определяется как реальность, создаваемая с помощью компьютерных устройств, применяемых для обучения или для выработки требуемых от человека в тех или иных заданных ситуациях реакции. В более общем плане допускается, что компьютерная виртуальная реальность не обязательно должна моделировать свойства физического мира, она может быть условной.

Понятие искусственной реальности было впервые введено М. Крюгером в конце 1960-х. В 1964 г. Станислав Лем в своей книге «Сумма Технологий» под термином «Фантомология» описал задачи и суть ответа на вопрос: «Как создать действительность, которая для разумных существ, живущих в ней, ничем не отличалась бы от нормальной действительности, но подчинялась бы другим законам?».

Первая система виртуальной реальности появилась в 1962 г., когда Мортон Хейлиг представил первый прототип мультисенсорного симулятора, который он называл «Сенсорама». Сенсорама погружала зрителя в виртуальную реальность при помощи коротких фильмов, которые сопровождались запахами, ветром (при помощи фена) и шумом мегаполиса с аудиозаписи. В 1967 г. Айвен Сазерленд описал и сконструировал первый шлем, изображение на который генерировалось при помощи компьютера. Шлем позволял изменять изображения соответственно движениям головы (зрительная обратная связь).

Массовое распространение представлений о прецеденте виртуальной реальности спровоцировано появлением мультимедийной техники виртуальной реальности. Между тем электронный виртуальный мир – лишь технологическое усовершенствование виртуальной реальности, уже открытой человеком. И отдельные ее проявления вошли в жизнь человечества задолго до появления компьютера. Н. Н. Карпицкий в работе «Онтология виртуальной реальности» показал, что виртуальность проникает в бытие наличествующих вещей, незаметно растекается по нашей обыденной действительности, пропитывая ее собой. Он рассматривал виртуальную реальность, на примере зеркала, телефона, телевизора, сновидения, литературной действительности и внутрикомпьютерной образной реальности.

Сейчас виртуальная реальность развивается очень активно. Многие люди погружены в нее, правда, кто-то в этом сознается, а кто-то нет. Со временем она будет затягивать в себя все больше и больше людей, ведь даже сейчас многие не представляют себе жизнь без ПК и интернета. Существенную часть их бытия занимает именно виртуальная реальность.

Таким образом, главной особенностью трактовки понятия «реальность» в современной философии является признание многовариантности реальности, сосуществования различных реальностей, в которые погружается человек.